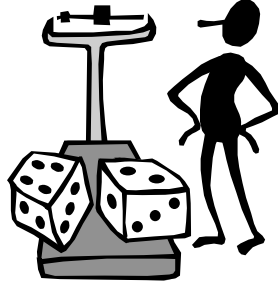


## الأقرب إلى \_\_\_\_



**هدف اللعبة:** تحليل إمكانيات ومعالجة مصطلح الفرق.

**عدد اللاعبين:** 2

هناك صيغتان للعبة: الأقرب إلى 15 ، والأقرب إلى 21.

### الصيغة أ : الأقرب إلى 15

**المواد:** مكعبان - الأعداد 0-5 على أحدهما، و 5-10 على المكعب الآخر. ورقة لكل لاعب لتسجيل النتائج (مرفقة)

### قوانين اللعبة:

1. كل لاعب يمكنه أن يرمي بدوره المكعب بين 2 إلى 4 رميات، يستعمل في كل رمية مكعباً واحداً بحسب اختياره.
2. بعد انتهائه من رمي المكعبات (أي بعد 2 أو 3 أو 4 رميات) يسجل في ورقة التسجيل خاصته الفرق بين حاصل الجمع الذي حصل عليه في جميع الرميات وبين العدد 15.
3. تنتهي اللعبة بعد 5 دورات لعب. (يفضل اللعب عدة مرات من أجل تطوير استراتيجية).
4. الفائز: اللاعب الذي حصل على **أصغر** مجموع من النقاط .

المصدر: באדיבות הדסה גינת - © תכנית המא"ה לפיתוח חשיבה מתמטית / מתמטיקה אביבה והדסה

النقاط	الفرق بين 15 وحاصل الجمع	حاصل جمع الأعداد	الأعداد التي ظهرت على المكعبات
	___ - ___ = ___		1
	___ - ___ = ___		2
	___ - ___ = ___		3
	___ - ___ = ___		4
	___ - ___ = ___		5
	<b>المجموع الكلي للنقاط</b>		

النقاط	الفرق بين 15 وحاصل الجمع	حاصل جمع الأعداد	الأعداد التي ظهرت على المكعبات
	___ - ___ = ___		1
	___ - ___ = ___		2
	___ - ___ = ___		3
	___ - ___ = ___		4
	___ - ___ = ___		5
	<b>المجموع الكلي للنقاط</b>		

النقاط	الفرق بين 15 وحاصل الجمع	حاصل جمع الأعداد	الأعداد التي ظهرت على المكعبات
	___ - ___ = ___		1
	___ - ___ = ___		2
	___ - ___ = ___		3
	___ - ___ = ___		4
	___ - ___ = ___		5
	<b>المجموع الكلي للنقاط</b>		

## الصيغة ب : الأقرب إلى 21

**المواد:** 40 بطاقة مكتوبة عليها الأعداد 0-9 ، كل عدد يظهر على 4 بطاقات، 12 بطاقة مكتوب على كل منها العدد 10.

### قوانين اللعبة:

1. تخلط البطاقات، يأخذ كل لاعب بطاقتين. باقي البطاقات تشكّل بنك البطاقات وتكون مقلوبة.
2. كل لاعب يقرر بناءً على حاصل جمع العددين اللذين معه (في البطاقتين)، أن يأخذ بطاقة أو أكثر من بنك البطاقات بحيث يكون حاصل جمع كل البطاقات أقرب ما يمكن إلى العدد 21، ويضع كل لاعب بطاقته على الطاولة
3. اللاعب الأقرب إلى 21 يأخذ كل البطاقات التي وضعت على الطاولة.
4. إذا كان عدد بطاقات اللاعبين متساو (تعادل) تبقى البطاقات على الطاولة ويلعبان دورة أخرى. اللاعب الفائز في هذه الدورة يأخذ جميع البطاقات التي على الطاولة.
5. تنتهي اللعبة عندما تنتهي البطاقات من بنك البطاقات.
6. الفائز: اللاعب الذي بحوزته بطاقات أكثر.

المصدر: באדיבות הדסה גינת - © תכנית המא"ה לפיתוח חשיבה מתמטית / מתמטיקה אביבה והדסה